

Harmondale

La Région (1)



carte du territoire

C'est votre fief, votre château est tout au Nord-Ouest dans le village. Au début, votre château n'est pas très habitable, mais vous y ferez vite un coup de balais. Dans cette région vous trouvez des Goblins et des Roi Goblins. Ils ne sont pas méchant mais toujours en groupe assez nombreux. Ne vous faite donc pas submerger. En plus, ils ont la mauvais habitude de vous lancer des trucs dessus, c'est pénible si vous les approchez de trop près. Dispersé sur le territoire, et surtout dans les collines, vous trouvez beaucoup d'ingrédients pour faire vos potions. Cette région est remise à zéro après deux ans.

Astuce : Le coup du sniper est une très bonne tactique pour dégommer les Goblins sans prendre trop de dégâts au corps à corps.

Astuce : Dans le centre de la région en **a** se trouve un fort. Vous pouvez utiliser ses défenses pour faire du tire aux Goblins (lapins ;). C'est assez amusant, et en plus vous pouvez les tuer en grappe, encore plus cool. Bon, ce n'est pas forcément évident de pénétrer le fort, mais si vous nettoyez un côté, vous pourrez facilement y pénétrer. Il y a aussi pas mal d'humains dans le coins qui se batront à vos côtés (pour autant que vous ne leurs faite pas mal). Ca permet de faire un peu le vide avant que vous attaquiez.

Astuce : N'oubliez pas d'utiliser les aspérités du terrain pour vous protéger des coups à distances que vous font ces cher Goblins. Vous n'avez pas encore de grosse armure au début du jeu ;).

Astuce : Si vous faites des dons à **La Cathédrale de WelNin**, le prêtre lance le sort de protection contre la magie, durée 3 heures.

Les Voyages

- A pied vers l'Est : 7 jours jusqu'à *The Tularean Forest*.
- A pied vers le Nord : 5 jours jusqu'à *The Tularean Forest*.
- A pied vers l'Ouest : 5 jours jusqu'à *Erathia*.
- A pied vers le Sud : 5 jours jusqu'à *Barrow Downs*.
- Par calèche : 2 jours jusqu'à *The Tularean Forest* (Mardi, Jeudi, Samedi).
- Par calèche : 2 jours jusqu'à *Erathia* (Lundi, Mercredi, Vendredi).
- Par calèche : 4 jours jusqu'à L'Arène (Dimanche).

Le Village



Plan du village

Les Fontaines et Puits

- I. +2 points de dextérité permanente, ce puits marche qu'une fois par personnage quel que soit son niveau en dextérité.

Les Maisons

1 Le Manoir de Mark – Grand Maître Archer et Promotion

Description : *Lawrence Mark* peut vous promouvoir Maître Archer. *Cardric the Steady* vous permet de devenir Grand Maître dans la compétence de l'Arc.

Habité par : *Lawrence Mark* et *Cardric the Steady*

Quête : *Maître Archer* donne par *Bartholomew Hum*.

2 La Cathédrale de WelNin

Description : Permet de se faire soigner pour quelques sous. Permet d'acquérir la compétence Unarmed, du Dodging et du Marchant.

Habité par : *Hesler* et *Tarin Withern*

Quête: *Lantern of Light* donne par *Tarin Withern*.

Ouverture : 1am – 12pm

- 3 **Harmondale Townhall**
 Description : Permet d'avoir les contrats de chasseur de prime. Chaque mois une nouvelle chasse est proposée.
 Habité par : *Frederick The Clerc*
 Ouverture : 6am – 6pm
 Quête: *Bounty Hunter*
- 4 **La Guilde de la Terre**
 Description : Permet d'acquérir la compétence de l'Apprentissage et devenir débutant dans la Magie de la Terre. Possibilité d'acheter des livres sorts niveau initié.
 Habité par : *Pebble Maître de la Guilde*
 Ouverture : 6am – 6pm
- 5 **Maison (sud) – Expert Spiritisme**
 Description : *Alies Nightwood* vous permet de devenir Membre de **La Guilde du Spiritisme** pour 50gp. *Bertman Stillwater* vous permet aussi de devenir Expert dans la Magie du Spiritisme.
 Habité par : *Bertman Stillwater* et *Alies Nightwood*
- Maison (Nord) – Expert Corps**
 Description : *Yarrow Elmsmire* vous permet de devenir Membre de **La Guilde du Corps** pour 50gp. *Straton Hillsman* vous permet aussi de devenir Expert dans la Magie du Corps.
 Habité par : *Straton Hillsman* et *Yarrow Elmsmire*
- 6 **Centre d'entraînement - Les Principes Basique**
 Description : Permet d'acquérir la compétence de la Musculation et du Armsmaster.
 Habité par : *Hadrian L'Instructeur*
 Information Dans ce centre il est possible de monter jusqu'au niveau 15.
 Ouverture : 6am – 6pm
- 7 **La Guilde de l'Esprit**
 Description : Permet d'acquérir la compétence de la Méditation et devenir débutant dans la Magie de l'Esprit. Possibilité d'acheter des livres sorts niveau initié.
 Habité par : *Wally Maître de la Guilde*
 Ouverture : 6am – 6pm
- 8 **La Guilde de l'Eau**
 Description : Permet d'acquérir la compétence de l'Apprentissage et devenir débutant dans la Magie de l'Eau. Possibilité d'acheter des livres sorts niveau initié.
 Habité par : *Ullen Maître de la Guilde*
 Ouverture : 6am – 6pm
- 9 **La Guilde de l'Air**
 Description : Permet d'acquérir la compétence de l'Apprentissage et devenir débutant dans la Magie de l'Air. Possibilité d'acheter des livres sorts niveau expert.
 Habité par : *Pearl Maître de la Guilde*
 Ouverture : 6am – 6pm
- 10 **La Guilde du Corps**
 Description : Permet d'acquérir la compétence de la Méditation et devenir débutant dans la Magie du Corps. Possibilité d'acheter des livres sorts niveau expert.
 Habité par : *Jerald Maître de la Guilde*
 Ouverture : 6am – 6pm
- 11 **La Guilde du Spiritisme**
 Description : Permet d'acquérir la compétence de la Méditation et devenir débutant dans la Magie du Spiritisme. Possibilité d'acheter des livres sorts niveau expert.
 Habité par : *Lyrice Maître de la Guilde*
 Ouverture : 6am – 6pm
- 12 **La Guilde du Feu**
 Description : Permet d'acquérir la compétence de l'Apprentissage et devenir débutant dans la Magie du Feu. Possibilité d'acheter des livres sorts niveau expert.
 Habité par : *Jani Maître de la Guilde*
 Ouverture : 6am – 6pm
- 13 **Magasin - Philter and Elixers**

- Description : L'épiciier du coin. Permet d'acquérir la compétence de l'Alchimie et de l'Identification de Monstres.
 Habité par : *Jessica l'Alchimiste*
 Ouverture : 6am – 6pm
- 14 **Magasin - Otto's Oddities**
 Description : Permet d'acquérir la compétence de l'Identification et de la Réparation. On y trouve un peu de tout à acheter, mais ce n'est pas de la bonne qualité.
 Habité par : *Otto le Magicien*
 Ouverture : 6am – 6pm
- 15 **Magasin - Tempered Steel**
 Description : Permet d'acquérir la compétence de l'Epée, de la Dague et de la Masse. Ne vend rien de très performant.
 Habité par : *Caldar Le Forgeron*
 Ouverture : 6am – 6pm
- 16 **Maison**
 Description : *Carla Tarent* permet de devenir Membre de **La Guilde de l'Air** pour 50pg. *Matric Bowes* permet de devenir Membre de **La Guide du Feu** pour 50gp.
 Habité par : *Matric Bowes et le Carla Tarent*
- 17 **Magasin – The Peasants Smithy**
 Description : Permet d'apprendre la compétence du Cuir et des Cottes de Mailles. Vend des armures assez bas de gamme.
 Habité par : *Peter l'Armurier*
 Ouverture : 6am – 6pm
- 18 **Taverne - On The House**
 Description : On peut y d'acquérir la compétence du vole, du Désamorçage et de la Perception par le biais de *Corbie*. Vous pouvez aussi apprendre à jouer au jeu AcroMage, mais pour pouvoir jouer, il vous faut des cartes que vous trouverez en **1** dans *White Cliff Cave*. Si vous gagner vous recevez 600gp.
 Habité par : *Corbie le Tavernier, Butler et Daverik Peladium*
 Quête: *Rebuild Castle Harmondale* donne pas *Butler*. *La Bague* par *Daverik Peladium*. *Champion AcroMage*
 Information : Le nombre maximum de rations de nourriture achetable est 6.
 Ouverture : 5am – 2pm
- 19 **Banque - The Vault**
 Description : Vous pouvez y déposer votre fric que vous avez si durement gagné. Il n'y a pas d'intérêt sur les compte.
 Habité par : *Dannar le Banquier*
 Ouverture : 6am – 6 pm
- 20 **Maison – Expert Bâton & Expert Cuir**
 Description : *Tom Wythersmire* vous permet de devenir Expert dans la compétence du Bâton et *Douglas Iverson* dans la compétence du Cuir.
 Habité par : *Tom Wythersmire et Douglas Iverson*
- 21 **Maison – Expert Identification & Expert Réparation**
 Description : *Fenton Krewlen* vous permet de devenir Expert dans la compétence de l'Identification et *Shane Thomas* dans la compétence de la Réparation.
 Habité par : *Fenton Krewlen et Shane Thomas*
- 22 **Maison – Maître Feu**
 Description : *Ashen Temper* vous permet de devenir Maître dans la Magie du Feu.
 Habité par : *Ashen Temper et Darron Temper*
 Quête : *Le Frère de Darron* donne par *Darron Temper*.
- 23 **Maison – Expert Dodging et Unarmed**
 Description : *Sheldon Mist* vous permet de devenir Expert dans la compétence du Dodging et *Steeleye* dans la compétence de l'Unarmed.
 Habité par : *Sheldon Mist et Kira Steeleye*.
- 24 **Transport – The J.V.CV Corral**
 Description : C'est d'ici que vous pouvez partir en calèche vers d'autres régions.

- Habité par : *Christian le Palefrenier*
 Quête: *Champion*
 Information : Il y a 3 des fers à cheval à prendre, chacun donnant +2 points de développement. Dans les caisses dans la calèche vous trouverez des ingrédients pour les potions. Il y a une caisse piégée à l'étage avec 2 fers à cheval. Seul moyen d'y parvenir c'est en sautant ou volant.
 Ouverture : 6am – 6pm

Les Donjons

- 1 **Castle Harmondale**
 Description : Goblins et Rats ont investi les lieux, faite le vide et on vous récompensera. Plusieurs quêtes sont liées à ce donjon.
 Quête: *Castle Harmondale, Rebuild Castle Harmondale et Ninja.*

Les Points Intéressants

- a **Le Piédestal de la Peau Dur**
 Description : Lorsque vous touchez ce Piédestal le sort de Peau Dur est lance. Il dure 6 heures.
 b **Coffre**
 Description : Quelques menus objets.

Le Hameau au Sud



Plan du hameau

Les Fontaines et Puits

- I. +10 points de Force, temporaire.

Les Maisons

- 1 **Maison – Expert Terre**
 Description : *Johansen Kern* vous permet de devenir Expert dans la magie de la Terre.
 Habité par : *Johansen Kern et Tanya Kirklynn*
- 2 **Maison (est)**
 Description : *Illene Farswell* vous permet de devenir Membre de **La Guide de l'Eau** pour 50gp. *Pedron Sablewood* vous permet de devenir Membre de **La Guide de la Terre** pour 50gp. *Rydric* vend des caisses de Points de Flèches pour 200gp et achète du bois de Tularean pour 237gp.
 Habité par : *Illene Farswell, Pedron Sablewood et Rydric*
- Maison (ouest) – Promotion**
 Description : *Bartholomuew Hume* vous permet d'être promu moine Initie ou plus tard Maître. *Ronald Kinney* vous permet de devenir Membre de **La Guide de l'Esprit** pour 50gp.
 Habité par : *Bartholomuew Hume et Ronald Kinney*
 Quête : *Initiate* donne par *Bartholomuew Hum.*
- 3 **Maison – Expert Perception & Grand Maître Identification Monstres**
 Description : *Gregory Weider* vous permet de devenir Expert dans la compétence de la Perception. *Raven The Hunter* vous permet de devenir Grand Maître dans la compétence de l'Identification des Monstres.

Habité par : *Gregory Weider et Raven The Hunter*

4 **Maison – Expert Hache & Grand Maître Epée**

Description : *Turgon Woodsplitter* vous permet de devenir Expert dans la compétence de la Hache. *Chadric Townsaver* vous permet de devenir Grand Maître dans la compétence de L'Epée.

Habité par : *Chadric Townsaver et Turgon Woodsplitter*

La Région



Carte de la région

Pour **A** et **B** allez voir les sections respectives **Le Village** et **Le Hameau du Sud**.

Les Maisons

1 **Maison – Expert Vol & Maître Désamorçage**

Description : *Feryn Light Fingers* vous permet de devenir Expert dans la compétence du Vol. *Lenord Skinner* vous permet de devenir Maître dans la compétence du Désamorçage.

Habité par : *Lenord Skinner et Feryn Light Fingers*

2 **Maison – Grand Maître Eau**

Description : *Feryn Light Fingers* vous permet de devenir Grand Maître dans la magie de l'eau.

Habité par : *Torrent et Braheim Kadarr*

3 **Altar**

Description : Vous pouvez y prier. Une fois activé, cette Altar sert de téléporteur entre ici et *The*

Land of the Giants. L'activation se fait depuis The Land of the Giants.

4 **L'Obélisque #1**

Description : Il y a deux caisses à proximité, dont une piégée.
 Inscription : Pohuwwba

5 **Arbiter**

Description : Si vous avez perdu un objet important vous pouvez venir ici pour le demander à l'Arbiter.
 Habité par : *Juge Grey*
 Quête: *La Trompette de Gryphonheart et Juge.*

Les donjons

2 **White Cliff Cave**

Description : Temple avec quelques monstres, de l'or et objets intéressant à prendre.
 Quête: *Frère de Darron et Champion AcroMage.*

Les points intéressants

a **Fort**

Description : Fortin qui tire des boules sur vous ou sur les adversaires. Dans ce coin la bataille fait rage entre des humains et des Goblins. Laissez les faire, ça ménage vos forces. Si vous vous emparez du fort vous pourrez faire usage de ses canons contre la horde de Goblins qui fondra soudainement sur vous.

b **Le Piédestal de Jeu (orange)**

Description : Permet de gagner 5 points de développement. Chaque personnage peut y jouer une fois.

c **Caisses**

Description : Deux caisses avec un gros piège et pas grand chose dedans.

d **Caisse**

Description : Caisse avec un peu d'or.

e **Signal Fire Pit (Ouest)**

Description : Vous pouvez allumer le feu.

f **De l'or**

Description : Un petit tas d'or bienvenu dans ces périodes de vache maigre. Des fois c'est aussi une gemme.

g **Signal Fire Pit (Nord)**

Description : Vous pouvez allumer le feu.

h **Caisse**

Description : Caisse avec un peu d'or et quelques objets. En plus elle est bien piégée.

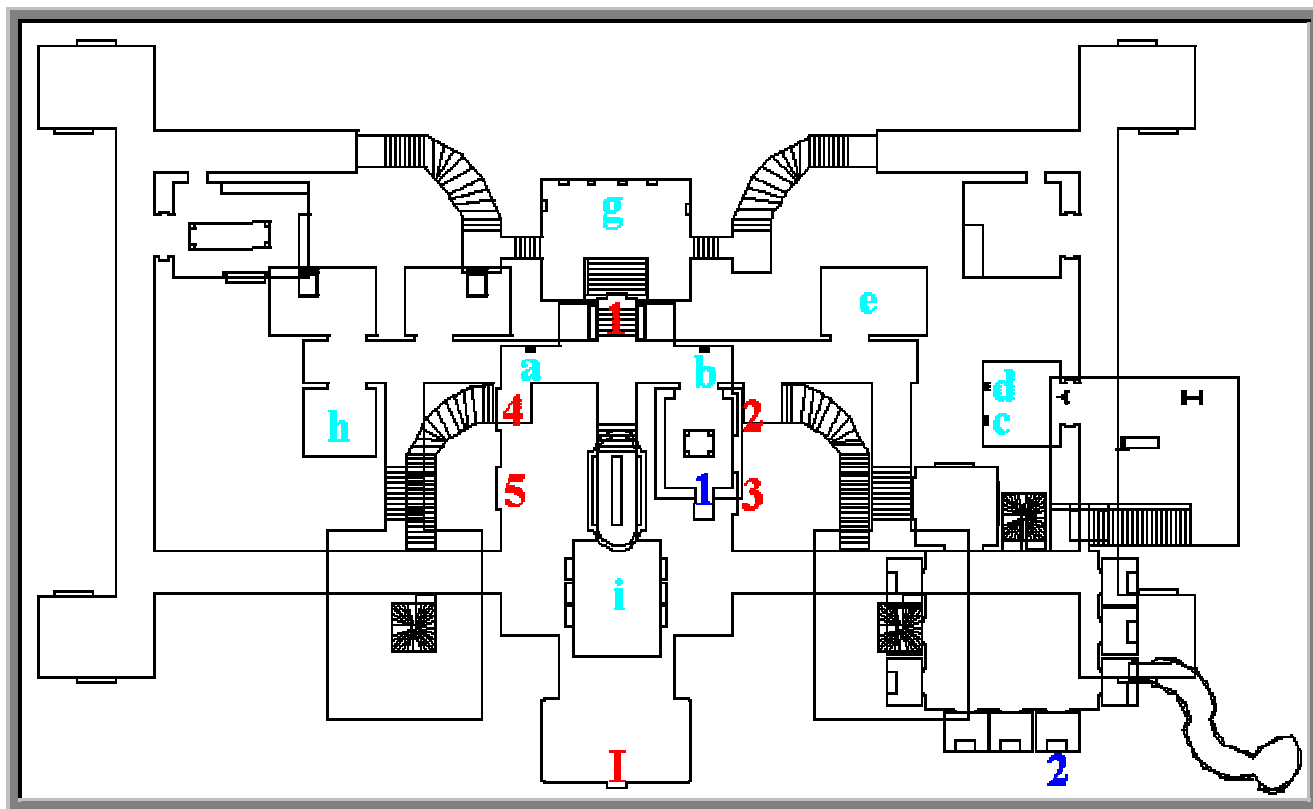
i **Caisse**

Description : Caisse avec un peu d'or et quelques objets.

j **Signal Fire Pit (Sud)**

Description : Vous pouvez allumer le feu.

Le Château d'Harmondale



Plan du château

Ce château doit être fait en plusieurs phases. Il n'est pas possible d'aller dans certaine partie du château si la phase précédant n'est pas terminée (enfin en théorie). Bon, des Goblins (toutes les sortes) vivent ici avec des rats (de toutes les sortes aussi) et quelques chauve souris. En **I** c'est l'entrée du château. Il y a des malles au rez-de-chaussée en **a**, **b**, **c** et **d**. Faites attention car elles sont piégées. Vous trouvez aussi des barils un peu partout dans le château avec des liquides boostant vos caractéristiques.

Phase 1 : Nettoyage complet des zones accessibles. Lorsque c'est fait, allez voir *Butler* à la Taverne du village (maison **18**). Résoudre la quête *Castle Harmondale*.

Phase 2 : Résoudre la quête *Rebuild Castle Harmondale*. Vous aurez ensuite droit à votre prison, salle de torture (hehehe les temps sont durs vous savez ;) et votre salle du trône **1**. En **2** vous trouvez un parchemin d'un interrogatoire d'un prisonnier, ce parchemin vous donne l'emplacement de la Tombe pour la quête du *Ninja*.

Phase 3 : Tout le château est accessible et de nouvelles options sont disponibles. Ceci n'est possible qu'après avoir fait les Quêtes de bonnes fois pour le chemin de la Lumière ou celle de l'Ombre. En **e** vous avez des barils de liquides. En **1** vous avez la bibliothèque, vous y trouverez le parchemin de Cryptographie pour la quête du *Ninja*. Une salle, **g**, avec plein d'armoires et de caisse piégée, il faut vous protéger contre les voleurs ! Enfin en **h** et **i** vous avez des barils de liquide.

Ce château est remis à zéro tous les deux ans.

Pièces

1 Salle du Trône

Description : C'est d'ici que vous régnerez. Vous trouvez ici les messagers d'Erathia ou d'Avlee.

Habité par : *Butler*

2 Temple – Sanctuary

Description : Pour très peu d'or, vous pouvez vous faire guérir. Permet d'acquiescer la compétence Unarmed, du Dodging et du Marchant.

Habité par : *Rusina the Healer*

Ouverture : 1am – 12pm

3 Magasin – Beakers and Bottles

Description : Votre épicier personnel. Permet d'acquérir la compétence de l'Alchimie et de l'Identification de Monstres.

Habité par : *Sioned l'Alchimiste*

Ouverture : 6am – 6pm

4 **Magasin – Swords Inc.**

Description : Permet d'acquérir la compétence de l'Epée et de la Dague.

Habité par : *Robert Le Forgeron*

Ouverture : 6am – 6pm

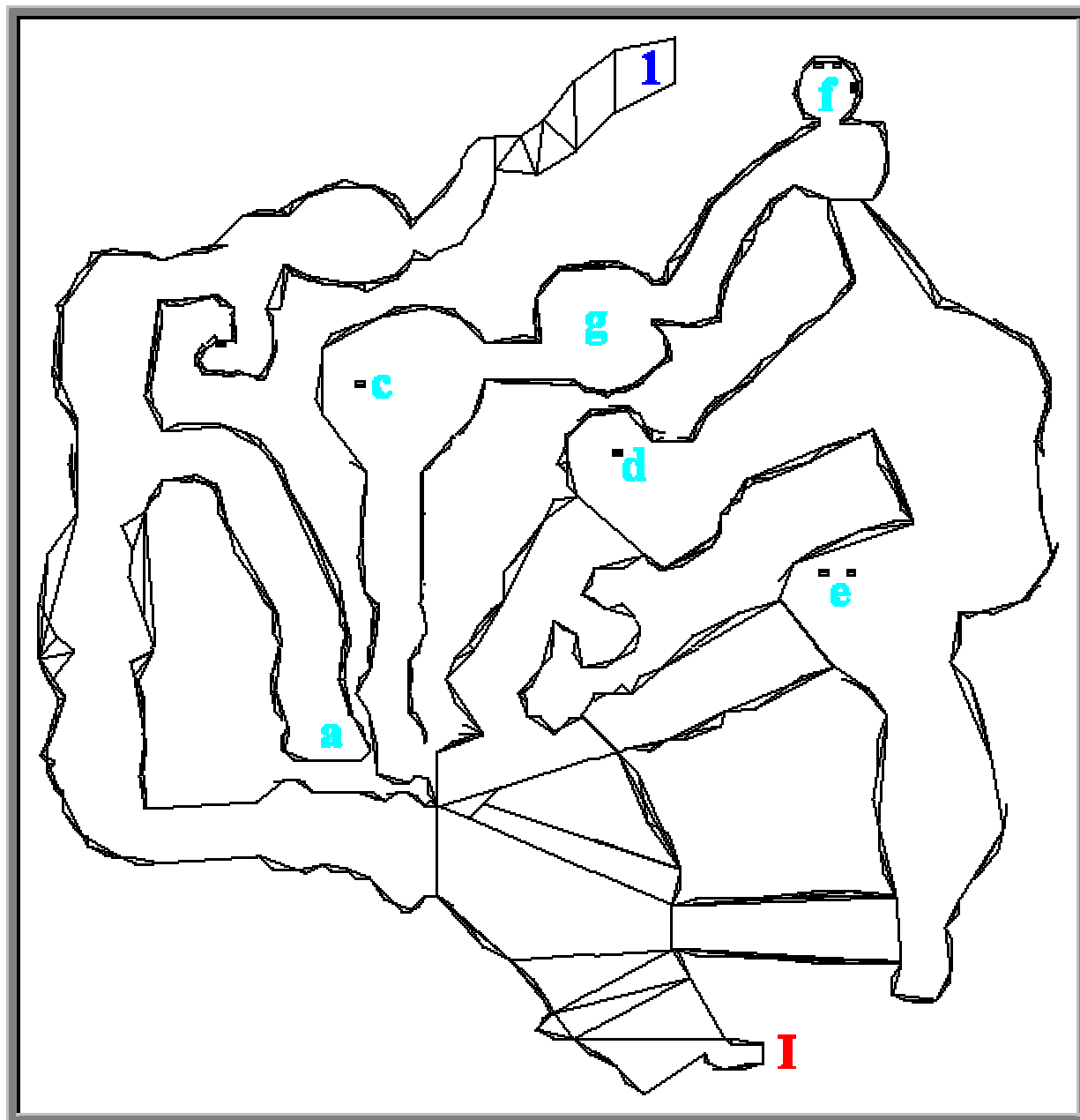
5 **Magasin – Thel's Armor and Shields**

Description : Permet d'apprendre la compétence du Cuir et des Cottes de Mailles.

Habité par : *Thel l'Armurier*

Ouverture : 6am – 6pm

White Cliff Cave

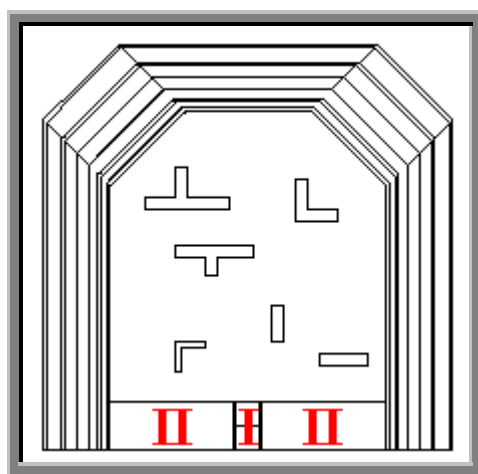


Plan de la cave

Dans ces lieux vivent des Troglodytes et des Ooze. Les Troglodytes sont assez facile avoir, mais ils font très mal s'ils vous touchent. Par contre les Oozes, seul la magie les détruits, et c'est vachement embêtant si vous n'avez pas de magie. En **I** vous s'avez l'entrée. En **a**, il y a un gros tas d'or. En **b** un petit tas d'or et une belle caisse bien piégée. Le "ArcoMage deck" pour la quête du *Frère de Darron* se trouve en **1**. Les caisses **c**, **d**, **e** et **f** sont toutes bien piégées. **f** est une pièces cachée. Enfin en **g** vous trouvez plein de baril avec des liquides. Regardez bien les murs de la caverne, certaines parties ont de filon de minerai. Vous pouvez utilise ce minerai pour faire des objets, armes ou armures dans les lieux appropriés. Cette cave est remise à zéro après deux ans.

Astuce : Les Oozes et les Troglodytes ne s'aiment pas, donc se frappent dessus, laissez faire ça ménage vous forces et surtout ça abîme un peu les Oozes qui sont un poile pénible à tuer si vous avez une équipe très faible en magie d'attaque.

L'Arène



Carte de L'Arène

ARÈNE *n. f.* (1155; lat. *arēna*). ♦ 1° *Vx* ou *poét.* Sable. - Etendue sableuse. «L'énorme rue-place est une arène de sable fin» (GIDE). ♦ 2° Aire sablée d'un amphithéâtre où les gladiateurs combattaient. V. **Lice**. - Fig. *Descendre dans l'arène*, accepter un défi, s'engager dans un combat, une lutte. *L'arène politique*. Aire sablée d'un cirque, d'un amphithéâtre où ont lieux des courses de taureaux. *Le taureau entre dans l'arène*. ♦ 3° *Par ext.* Au plur. (XVI^e) **ARÈNES** : amphithéâtre romain. *Les arènes d'Arles, de Vérone*. (Fin XIX^e) Amphithéâtre où se déroulent des courses de taureaux. *Les arènes de Madrid, de Mexico*. *Les «pauvres gens qui venaient vendre des oranges autour des arènes»* (MONTHERLANT). ♦ 4° (1846). *Techn.* Sable argileux. - (XX^e) *Géol.* *Arène granitique*, sable où domine le granite.

Bon, bref, vous savez à peu près tout. Ce lieu est considéré comme un intérieur (mouais) et vous ne pouvez pas sauver votre partie. Il y a 4 niveaux de difficulté et les monstres sont proportionnels aux niveaux de vos personnages. Vous pouvez gagner beaucoup d'or ! En **I** c'est l'entrée du quartier du Maître des lieux, il vous proposera de faire des combats de différents niveaux. En **II** c'est les sorties, que vous soyez gagnant ou perdant c'est par-là que vous retournez à Harmondale. Ce donjon est remis à zéro à chacun de vos passage.

Astuce : Gagner dès que vous pouvez, des batailles en mode Knight. Car plus le niveau de vous personnage est élevé plus ça va être coriace de dégommer les monstres. Vous avez besoin de 5 victoires pour la promotion de *Champion* (Lumière). Avec des personnages de niveau 1, vous n'aurez que de moustiques a supprimer, simple quoi.

Astuce : Lorsque vous parlez au gardien de l'Arène prenez votre personnage de niveau le plus bas et qui as le moins de points de vie. Les monstres invoqués pour le combat sont proportionnel à ces deux points. Donc plus votre personnage est faible plus la bataille sera simple, mais vous aurez moins d'or.

Quêtes

Castle Harmondale

- Proposé par : *Butler* à l'entrée du château **1**.
 Description : Nettoyer le château de ses habitants indésirables, puis allez faire votre rapport à *Butler* à la taverne (maison **18**).
 Ou aller : Simplement entre dans le château, tuez tout le monde puis ressortir faire le rapport à *Butler*.
 Gain : Permet d'avoir la quête *Rebuild Castle Harmondale*, 20 points de réputation et 5000XP.

Rebuild Castle Harmondale

- Proposé par : *Butler* (village, maison **18**)
 Description : Parler aux Nains de Stone City à *Barrow Downs* pour trouver un moyen de réparer le château.
 Ou aller : A *Stone City* dans la région de *Barrow Downs* allez voir de Roi des Nains *Hothfarr IX* dans la salle du trône en **12**. Il vous donnera une quête à faire auparavant. Une fois réalisée, il vous donnera des ingénieurs pour refaire votre château. Revenez directement sur Harmondale dans votre salle du trône.
 Gain : Vous recevez des émissaires de *Erathia* (*Ellen Rockway*) et de *The Tularean Forest* (*Alain Hani*). Le début de la guerre entre Elfs et Humain débute lorsque vous revenez dans la région. Cette guerre dure 4 mois en tout. Vous pourrez faire les quêtes de *Riverstride Plans* et *Le Prisonnier*.

0

- Proposé par : *Personne*
 Description : Rien.
 Ou aller : Nulle part. Il s'agit d'un trigger pour la guerre entre les humains et les Elfs. A partir du moment où vous recevez cette quête la guerre va durer 4 mois.
 Gain : Après 2 mois vous pourrez avoir la quête de *La Trompette de Gryphonheart* ensuite après deux nouveaux mois vous pourrez avoir la quête du *Juge*.

Lanterne of Light

- Proposé par : *Tarin Withern* (village, maison **2**)
 Description : Retrouver la Lanterne of Light à *Barrow Downs* et la retourner à *Tarin Withern* à Harmondale.
 Ou aller : La lanterne se trouve dans *Barrow II* en **1** dans la région de *Barrow Downs*.
 Gain : 20 points de réputation, 1000gp et 5000XP.

La Bague

- Proposé par : *Davrik Peladium* (village, maison **18**)
 Description : Retrouvez la Bague Cachet de Daverik dans la caverne des Bandits au nord-est de la région d'*Erathia*.
 Ou aller : C'est en **1** sur la carte de la région d'*Erathia*. La Bague se trouve dans la grotte en **1**.
 Gain : 5000gp, 20 points de réputation et 5000XP.

Le Frère de Darron

- Proposé par : *Darron Temper* (village, maison **22**)
 Description : Retrouvez la trace du frère de Darron dans *White Cliff Caves*, puis retournez voir *Darron Temper*.
 Ou aller : Vous trouvez le ArcoMage deck du frère de Darron dans *White Cliff Caves* en **1** au sud de cette région.
 Gain : Un set de jeu ArcoMage pour la quête du *Champion ArcoMage*, 2000 XP, 8 points de

réputation et 1000 gp.

Initaite (Promotion)

- Proposé par : *Bartholomew Hume* (hameau, maison **2** ouest)
 Description : Trouve le spot de Méditation dans la région de *Dwarven Barrows*.
 Ou aller : Allez à *Zokarr's Tomb* dans le labyrinthe de *Dwarven Barrows* en **1**. Et buvez de la fontaine et vous serez promu.
 Gain : Vous pouvez grader Master ou Ninja. 15'000XP et 60 points de réputations.

Maître Archer (Promotion Lumière)

- Proposé par : *Lawrence Mark* (village, maison **1**)
 Description : Si vous avez choisit de prendre le chemin de la lumière vous pouvez recevoir cette quête. Retrouver "*The Perfect Bow*" dans *The Titans' Stronghold* à *Avlee*.
 Ou aller : *The Titans' Stronghold* se trouve en **3** sur la carte de la région L'arc se trouve en **1** dans une caisse.
 Gain : Vous est promu au plus au rang des Archers. 80'000XP pour le promu et 40'000XP pour les autres et 200 points de réputation. Vous avez un super Arc.

Maître (Promotion Lumière)

- Proposé par : *Bartholomew Hume* (hameau, maison **2** ouest)
 Description : Si vous avez choisit de prendre le chemin de la lumière vous pouvez recevoir cette quête. Dans le *Temple de Baa* à *Avlee* tuer le Grand Prêtre de Baa.
 Ou aller : Allez dans le *Temple de Baa* à *Avlee* en **2** sur la carte de la région. Le prêtre à tuer est en **1**.
 Gain : 7'500gp, 80'000XP et 200 points de réputation.

Le Juge

- Proposé par : *Un Messager*
 Description : Cette quête est disponible exactement 2 mois après avoir terminé la quête de *La Trompette de Gryphonheart*. Cette quête indique aussi la fin de la guerre entre les Elfs et les Humains. Après ces deux mois si vous revenez une fois dans la région, un messager va vous demander de passez à votre salle du trône voir les Ambassadeurs. Vous devrez choisir un nouveau juge. Pour *Bracada* (Mage) c'est *Ambassadeur Wright* et pour *Deyja* (Nécromancier) c'est *Ambassadeur Scale*.
 Ou aller : Allez dans votre salle du trône. Ensuite choisissez votre chemin. Pour la Lumière allez voir le *Juge Fairweather* à la Taverne **Familiar Place** en **22** à *The Bracada Desert*. Pour le chemin de l'ombre allez voir les *Juge Sleen* à la Taverne **The Snobbish Goblin** (village sud en **1**) à *Deyja*. Une fois le juge choisit revenez à *Harmondale* à la maison de l'Arbitre en **5** sur la carte de la région.
 Gain : Après avoir finit cette quête le juge tranchera la fin de la guerre. Choix entre le chemin de la Lumière ou de l'Ombre. Vous aurez droit à une joie petite scène intermédiaire variant bien sur entre les deux choix. Votre interface va changer de couleur : Noir / rouge pour l'ombre et blanc / bleu pour la lumière.

Céleste (Lumière)

- Proposé par : *Le Juge Fairweather* (région, maison **5**)
 Description : Allez à *Céleste* via le téléporteur pour *Céleste* pour aller parler à *Gavin Manus* dans le château Lambent.
 Ou aller : Le téléporteur se trouve en **15** dans la région de *The Bracada Desert*. A *Céleste* le château se trouve en **16**.
 Gain : *Gavin Magnus* vous donne la quête *The Wall of Mist*.

The Pit (Ombre)

- Proposé par : *Le Juge Sleen* (région, maison **5**)

- Description : Allez à **The Pit** via *The Hall of the Pit* à **Deyja** pour aller parler à *Archibald Ironfist* dans le château Gloaming.
- Ou aller : Allez à **Deyja** dans *the Hall of the Pit*. De là vous pourrez aller à **The Pit**. Le château de Gloaming se trouve en **24**. *Archibald Ironfist* est dans la salle du trône.
- Gain : *Archibald Ironfist* vous donne la quête de *The Breeding Zone*.

Niles Stantley (Malwick)

- Proposé par : *Un Messenger*
- Description : Lorsque vous repassez une fois dans la région un messenger vous donne un message vous disant que vous devez vous présenter dans les deux semaines devant *Niles Stantley*.
- Ou aller : Allez dans à **Tatalia** dans la *Guilde des Mercenaires* (en **3** sur la carte de la région) et discuter avec *Niles Stantley*.
- Gain : Vous êtes à temps : *Niles Stantley* vous donne la quête de *la Tapisserie*. Vous avez meilleur temps de pas faire cette quête.
 Vous manquer le rendez-vous : Un nouveau messenger vous dit poliment ce qu'il pense de vous. Une horde d'aventuriers déferle sur votre ville et dans votre château. Tous les bâtiments sont fermés jusqu'à ce que vous ayez tué **tous** les intrus. Vous perdez tout votre argent sur le compte en banque (fallait l'ouvrir en Suisse ;)